

Zurück an die Schwertküste

# Baldur's Gate 2

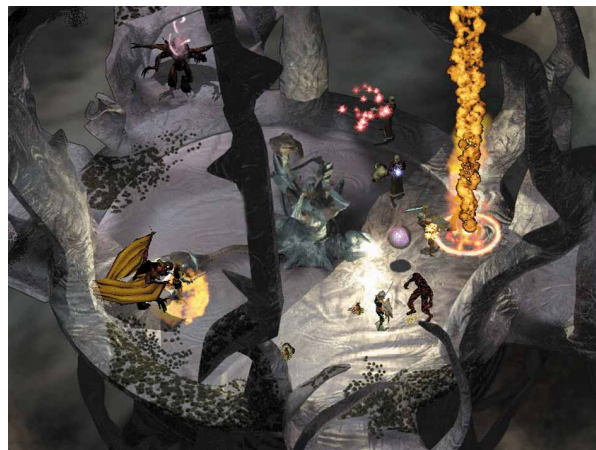
Die Schatten über Amn werden länger: Interplay ist derzeit bereits mit dem Feinschliff am heiß erwarteten Baldur's-Gate-Nachfolger beschäftigt.

Als pflichtbewusster Rollenspielfan muss man ja zur Zeit fast schon die geliebte Zinnfigurensammlung versilbern und die bessere Hälfte vergaulen, um genügend Geld und Zeit für all die schönen Spiele zu haben. Gerade sind **Icewind Dale** und **Vampire** abgehakt, dem üblen Herrn Diablo haben wir bereits zum zweiten Mal gezeigt, wo der Hammer hängt – da steht ein neues Großereignis ins Haus: die Rückkehr an die Schwertküste.

## Drei Millionen Punkte

**Baldur's Gate 2: Schatten über Amn** schließt nahtlos an die Handlung des Vorgängers an. Wenn Sie den gespielt haben,

dürfen Sie sogar Ihrem alten Charakter importieren. Neulinge müssen sich selber einen basteln, der dann gleich auf Stufe 8 anfängt. Wer seinen Helden übernimmt, hat erstmal einen fetten Schock zu verdauen: Der Recke sitzt im Kitchen, und die ganze Ausrüstung ist perdu. Immerhin können Sie einen Teil davon in den ersten Spielstunden wieder ergattern. Verschwunden bleiben allerdings die Spielbalance durchbrechende Super-Items – etwa ein »Schwert +5« mit zusätzlicher Magie-Immunität, extra Blitzschaden und Toaster-Funktion. Besitzer des Addons **Legenden der Schwertküste** haben übrigens einen kleinen Vorteil: Da



Auch an **malerischen Orten** wie diesem lauert Gefahr: Ein paar Dämonen haben unsere Truppe in der Mangel und ein heißer Kampf ist entbrannt.

die Addon-Charaktere maximal 161.000 Erfahrungspunkte anhäufen können (im Gegensatz

zu den ärmlichen 89.000 EP bei **Baldur's Gate**), ist **Baldur's Gate 2** für sie zu Beginn etwas leichter. Auch in **Schatten über Amn** wird es übrigens ein Limit geben, allerdings erst bei 2.950.000 Punkten. Das entspricht je nach Charakter ungefähr Level 17 bis 23.

## 200 Stunden Abenteuer

Wie der Untertitel **Schatten über Amn** verrät, spielt **Baldur's Gate 2** gar nicht mehr in der Stadt Baldurs Tor, sondern im Süden der Schwertküste, in Amn. Doch keine Angst, auch dort gibt es schöne Orte, an denen Helden gebraucht werden. Sie sollen unter anderem Elfen-Waldstädte, Unterwasser-Metropolen, die Cloudpeak Berge und sogar Untergrund-Festungen der Drow besuchen. Insgesamt wird es neben der Hauptgeschichte etwa 100 Mini-Quests geben, welche die Gesamtspielzeit angeblich auf weit über 200 Stunden schrauben. Die Designer haben übrigens angekündigt, auf nervige Briefträger-Aufträge (»Hol mir den Trank des Trans, dann gebe ich dir



Das Markenzeichen der Baldur's-Gate-Engine ist die wunderschöne, detaillierte **Umgebung**. (Bild aus mehreren Screenshots zusammengesetzt.)



## Magische Effekte



Für besonders hübsche Zaubereffekte werden Sie wie bei Diablo 2 eine 3D-Karte benötigen.

den Stab der Sterne, den du gegen den Beutel der Beulen tauschen kannst») vollends zu verzichten. Alle Aufgaben, auch sehr kurze, sollen komplexer sein und mehr Anlass zum Knobeln geben. Überhaupt ist »größer, schöner, besser« generell das Motto von **Baldur's Gate 2**: Die Story soll diesmal wahrhaft

episch werden, die Grafik schicker, die Spieldauer länger, die Handlung spannender. Zudem wird das Dialog-System überarbeitet und eher an das von **Fallout** angelehnt, intelligente Charaktere erhalten also mehr Gesprächsoptionen. Der Fokus soll denn auch viel stärker auf der Story, den Unterhaltungen und den Rätseln liegen, dafür werden die Actionanteile stark zurückgefahren. Angeblich wird es eine Million Dialogzeilen geben, die diesmal von Virgin Deutschland übersetzt werden – was für eine deutlich höhere Qualität als beim Dialekt-traktierten Vorgänger sorgen sollte. Auch kleinere Fehler des ersten Teils haben die Interplay-Leute nicht übersehen: Eine verbesserte Wegfindung ist angekündigt, und die Edelsteine, die früher immer das Inventar verstopften, sollen ebenso wie Schriftrollen ein eigenes Zusatzinventar erhalten. Die schickste Neuerung ist jedoch die eigene Burg, die Ihr Charakter irgendwann durch eine Quest bekommt – und fortan verwalten darf.

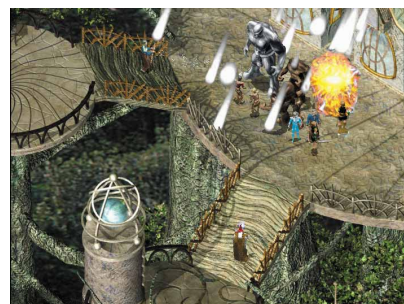
### Ich bin der Inquisitor

**Baldur's Gate 2** basiert auf den AD&D-Regeln der zweiten Edition, übernimmt aber einige Regeln der dritten Auflage. So wird es neben den bekannten Charakterklassen auch so genannte »Bausätze« geben, mit denen Sie Helden spezialisieren können. Ein Paladin soll sich beispielsweise auch Ritter, Inquisitor oder Untoten-Killer



Kampf in der Stadt Athkatla: Während unsere tapfere Gruppe gerade einen Übelwicht **verdampft**, nähert sich von rechts unten schon Nachschub an frischen Prügelknaben.

nennen dürfen, was mit kleinen Änderungen in seinen Fähigkeiten einhergeht. Zusätzlich kommen noch drei neue Sachverständige hinzu: Beschwörer, Barbar und Mönch. Freunde von Grünhäuten dürfen neben den üblichen Rassen auch den Halb-Ork spielen, der hauptsächlich wegen seiner Haudrauf-Qualitäten berühmt ist. Bei den Magiern verändert sich übrigens relativ wenig, dafür geht die Anzahl der Zaubersprüche ins Gigantische – in **Schatten über Amn** soll es über 300 arkane Tricks geben.



Auch bei den friedlichen Elfen werden wir **angegriffen**.

### Sechs im Keller

Wie den Vorgänger können Sie das komplette Spiel kooperativ im Multiplayer-Modus durchzocken, allerdings wird dazu wohl

jeder ein eigenes Original benötigen. Einer der Spieler ist der Hauptcharakter, bei dessen endgültigem Tod die Partie endet. Jeden der NPCs, die im Solomodus der PC lenkt, darf ein

menschlicher Mitspieler übernehmen, insgesamt können also sechs Leute dabei sein. Die können als Gruppe agieren, aber auch unabhängig auf einer Karte umherlaufen. Anders als bei Teil 1 stoppt das Spiel nicht mehr für alle, wenn einer der Helden einen Dialog beginnt. **GUN**



Sie dürfen Ihre **Charaktere** aus Baldur's Gate oder dem Addon importieren – allerdings werden sie auf das leicht veränderte System angepasst.

## Baldur's Gate 2

**Genre:** Rollenspiel **Hersteller:** Interplay  
**Termin:** September 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Gunnar Lott:** »Baldur's Gate war schon toll, allerdings fand ich die Story etwas mau, und es gab einige kleine Nervendetails. Die Designer haben das erkannt und werkeln an einem potenziellen Meisterwerk, das in der Mitte zwischen dem actionbetonten Icewind Dale und dem storylastigen Planescape liegt. Ich krame schon mal zur Einstimmung mein altes AD&D-Regelwerk raus.«